

4

bubble
bus
software

SKELETONS



The best type of joysticks to use are ones with a firm tactile feel to them such as the original Atari joysticks. Some of the large spring types are less manageable since they move too far and give little feel as to when the lever switches have made contact. If you use auto-fire joysticks you will not be able to fire precisely when needed and won't pick up any bonus points. You will also destroy all the men you are battling to protect!

FIRED
One laser pulse is released for each up or down motion of the fire button. Its direction is usually the one which you are facing at. It is possible to fire backwards by quickly holding the joystick left or right of the instant of firing. This makes it possible to blast aliens in hot pursuit of you when trying to outrun them.

VERTICAL THRUST
To change your height above IO's surface you push the joystick forwards for up or backwards for down. Because of gravity you must continually adjust this to maintain your altitude. If you don't thrust you will eventually fall to the surface.

HORIZONTAL THRUST
To thrust you hold the joystick to the left or right. The longer you thrust for, the faster you become. To reverse or stop you thrust in the opposite direction.

STRATA BOMB RELEASE
One Strata bomb is detonated for each press of the SPACE bar. It destroys all aliens except Androids. Also if a spore is released occasionally a few trailers will remain.

CLOAK ACTIVATION
Your indestructible cloaking device is turned on and off by pressing any key (other than the SPACE bar or the F1 key).

PAUSING THE GAME
Pressing the F1 key will pause the game. To continue, press any key or move the joystick.

STARTING THE GAME
When the title page or the Hall of Fame is being displayed the game is begun by pressing the joystick fire button.

Game Object

Your mission is to protect the men on planet IO's surface from being destroyed by the invading aliens and to return them one by one to the Dropzone in which the moonbase landing pad is located.

The Screen Display

The main part of the screen shows the exact realtime side view of the zone over which you are cruising. Below you lies the time-battered surface of IO with its deep crevasses, lava filled trenches, active volcanoes, the ionian sea and ancient meteorite craters. In the far distance lie the twinkling stars of other planetary systems that await man's visitation. The lower part of the screen shows your instrumentation and status displays. These are man counts, current attack direction indicator, cloaking time remaining, spare lives, strata bombs, score and most importantly a high speed planet scanning viewer.

Instruments

MAN COUNTS – These show how many men are currently on the planet's surface and how many have actually been safely returned to the moonbase.

ATTACK INDICATOR – This is an arrow that is displayed the instant an android attack begins on one of the men still on the surface or the moonbase itself. It shows the direction and shortest route to the last attack detected.

CLOAK STATUS – Shows the amount of time left before the cloak generator runs out of power. A warning signal is sounded 3 seconds beforehand.

SPARE LIVES – This shows up to 3 of the remaining lives.

STRATA BOMBS – This shows up to 3 of the remaining strata bombs.

SCORE – Your accumulated points score.

SCANNER – This is the most important information area. It shows what is happening elsewhere on the entire planet's surface and covers six times the area shown on the main screen. Each member of the Dropzone cast has a distinct colour key and size. The landing pad is shown as a bright white cross in the surface detail.

WHO DARES WINS II

3 lives 8 fields of battle

Gameplan

Armed at the outset with an automatic rifle and 5 grenades, make your way forward to the enemy occupied territory where the opposing battalions are entrenched in occupied townships and the surrounding districts. The occupation army has formed itself into garrisons where they hold prisoners from your own patriotic forces. Press onward to the first enemy garrison avoiding enemy snipers and hidden obstacles on the way, until you are confronted by the walled compound from which will pour the defending troops. Kill off this attack and you gain entry to the next sector of the enemy territory in search of the next garrison of prisoners. But beware the terrain has changed, the dangers have altered. And on you must battle, clearing your way to the final garrison in the 8th territory where victory should be yours until you learn that your back up forces have lost their hold on their first conquest. And so you must return to reclaim the territories the enemy have regained but this time you'll find they've wise to your bravery and the encounters will be even more fierce, the dangers even more cunning.

Note

Your grenades can be replenished from randomly hidden ammunition boxes. If you free a prisoner from execution you earn a high bonus.

Features and Obstacles

Everything you'd expect in a 'real life' combat zone and to alert you to the dangers would disturb the balance of the 'fighting machine' that you've been trained to become.

FEATURE POINTS

Save a prisoner – **800 points**

Land a grenade on a house – **250 points**

Extra man at **10,000, 30,000, 50,000** and every **20,000 points**

How to Move

Joystick only

Rifle Fire – Press FIRE repeatedly, rapidly

Launch Grenade – Press FIRE and hold down

WIZARD'S LAIR

Joystick should be in port 2.
Keys – ZX = left and right F5/F7 = Up and down. Shift to Fire. Press «H» for High Score Screen or any other key or joystick action to start game.

Play

Trapped in an underground cave 'Pothole' Pete stumbles across the WIZARD'S LAIR – a massive subterranean network of interconnecting caves, rooms and passages. His only chance of escape is to find the four pieces of the Golden Lion which are spread over several levels of the cave. There are many items and strange creatures to help and hinder Pete in his quest to escape.

Features

Caves-Rooms-Tunnels-Passages
Secret passages-Doors-Trap doors
Underground rivers-Lakes
Waterfalls-Wells
Subterranean undergrowth

Gold-Food-Drink-Armour-Weapons
Wings-Crosses-Rings-Diamonds
keys and spells to be collected
Snakes-Tables-Gargoyles-Skulls
Shields-Tiger rugs-Lamps-Longcase
clocks-Dressers-Pictures
Pothole Pete

Magic lifts
Wardrobe lifts

Dozens of species of monsters
inhabiting the lair
Knights-Executioners

Seven levels of the lair
Bonus lives

Weapon throwing

Keys or Joystick and Pause options

PAUSE – The game may be paused during play by pressing the «P» key. Any key or joystick action will restart.

ABORT – The game may be aborted by pressing «A» key.

THING ON A SPRING

Instructions to Play

The evil goblin is wreaking havoc on an unsuspecting world, casting spells and banishing its treasures to his underground factory deep in the bowels of the earth. How can he be stopped? What can we do? Who can do it? There's only oneaviour – our hero – Thing on a Spring! Our hero has infiltrated the Goblin's factory. He doesn't know what to expect or where to go. All he knows is that there are nine pieces of jigsaw that must collect so that when they're put together, he will have a clue as to how he can kill the evil Goblin. The Goblin has set many traps and has foreshadowed his guards and ghouls that an unwelcome visitor could soon be in their midst. All THING needs to keep going is oil for his spring, which can be found in the factory complex, but beware – as the ghouls and guards are intent on seizing THING and ridding the world of him. The Goblin has disguised 5 switches which control gadgets that you must use to explore the whole complex and ensure the demise of the Goblin. Good luck!

Scoring

Collect Jigsaw 400 points
Oil 100 points
Switch 200 points
Kill Goblin 1000 points
+ Time Related Bonus

Re-Start Game: **Run Stop and Restore** You'll find it's necessary Music – ON/OFF – **F1 Key**

How to Move

Joystick Port 1 or 2

Keyboard

Left – **D** Duck and **L** Leap – ? Right **X** Somersault **Space**

To Re-Define Keys – Press **R** when on Title Page. When on life screens press **Space** or **Fire** button to stop lift. Move right to exit at next floor.

DROPZONE

Mission Briefing

It is the year 2085, and only a handful of people have survived the devastating robot wars. In a final bid for human survival the people of the earth unite to develop the ultimate transportation, a Tacheon propelled star cruiser, capable of overcoming relativistic limitations to fresh new star systems.

The Tacheon drive relives on bombing very rare ionian crystals with quarks. But all the earth's resources were used up developing a prototype and so a consignment of men is despatched to the hostile young planet of IO, Jupiter's 2nd innermost moon. It is here that the crystals are found in abundance scattered all over the surface. They are continually thrown up from the depths of the planet by the elemental forces of the three active volcanoes, first discovered way back in the 1980's.

Not long after building a moonbase in the flat bed of a large crater the first wave of aliens arrive from Jupiter to rid their moon of the human invaders.

It is your mission to protect the men and their crystals from the marauding aliens. You have been equipped with the latest pulse laser pack system capable of carrying an extra man and becoming invisible and indestructible for short periods of time. You must safely escort each surviving man and his crystals back to the Dropzone where the landing pad of the moonbase is located. You must succeed, the future of mankind depends on you alone.

Hardware Requirements

Dropzone requires a COMMODORE 64 personal computer with a disk or cassette, and one original Atari style joystick plugged into control port 2 nearest to the power cord.

The Controls

and Notes on Joystick Type

Dropzone is played with one joystick and to a lesser extent the keyboard. To master DROPZONE you must learn the feel of your back pack because you will have both INERTIA and GRAVITY affecting your movement just as in everyday life on earth. Your reactions to the screen, sound and the joystick position are vital to your prolonged survival.

Use of the cloak will help you in many situations such as picking up a man just before he is about to be destroyed by the Android, or landing men whilst being blitzed by a Nmeye.

Trailers have a personality of their own. Once learnt, the Trailer Invasion waves can be quickly completed. The cloak is useful here as well.

Always keep an eye on Blunder Storms. Before they strike they rumble different colours for about a second giving you the chance to get out of the way. When moving fast, check that any oncoming storms are not raining so that you can use your cloak or pass over them.

If all the men die an earthquake occurs and Anti-Matter appears everywhere. Because the volcanoes are now dangerous it is best to stay in one region between two volcanoes and use your cloak if you have to pass over one. If you lose a life from colliding with a lump of magma, you will re-materialise over the same space. So you must get out of the way quickly or else you will lose another life.

If you use too many strata bombs in quick succession the aliens will send in an Nmeye to retaliate.

Scoring

Men 100 – 500 for rescuing during wave

Men 100 – 500 for each man surviving the wave

Men 0 if destroyed

Android 50 if shot while descending with Planter

Android 50 if shot whilst chasing a man

Android 500 if shot when falling from a destroyed Planter

Planter 250 Spores 750

Nemesites 150 Trailers 250

Anti-Matter 150 Nmeyes 100

Blunder Storms 250 Loss of Life 10

How to Load

Cassette: Connect cassette player to your manual and rewind cassette on Master Program side. Turn on the computer and press SHIFT and RUN/STOP keys together.

Press PLAY on the cassette player and the program will load and run automatically.

Disk: Connect disk drive as per user manual. Insert disk, label side up, and turn on the drive. Turn on the computer and type LOAD***.8.1 and press RETURN; the disk will load and run automatically.

Hall of Fame

If at the end of the mission life you have gained a sufficiently high score you will be asked to enter your initials into the Dropzone Hall of Fame. This will be accompanied by a special dynamic colour sequence to signify that you are one of the top eight heroes to attempt a Dropzone mission. To select your initials push the joystick to the left or right, to enter the letter press the fire button. You are allowed 60 seconds in which to do this.

Mission Rating

Depending upon your performance you will be awarded one of 10 ranks. A beginner might not achieve the 10,000 mark and will not receive a rank. An average score might get you Moon Cadet status. But for the mission to be considered a total success you must achieve the rank of MEGASTAR. This is universally regarded as the ultimate galactic distinction possible and will be awarded to supreme warriors who fight off the aliens to score 1,000,000 points or more.

Strategy

The method you adopt is best found by experiencing the way of life of IO and by mastering the co-ordination and reflexes required to control your back pack with a firm joystick.

For example, you might find that waiting to destroy Androids as they fall to the surface is the best way to build up a score. Or you might rescue all the men as quickly as you can. But remember, the Nmeye will be sent in to sort you out if you take too long. Also the strategy you adopt will partly depend on how the men are from the moonbase at the start of each wave. This is different for every round except for the first which is always fairly easy.

The newcomer to Dropzone will probably thrust too much, reducing reaction time to incoming aliens. It's best to thrust only occasionally and to clear up each area of activity as you find it.

Listen out for the whistles of help that echo around the planet. On hearing them, use the direction indicator and scanner to locate the trouble. If you have to race half way across IO to protect a man then keep a watchful eye on the scanners as this will forewarn you of oncoming aliens. Use your cloak if the attack zone is full of aliens firing bombs at you.

If you save and land all eight men then no more androids will attack for the rest of that wave. But if you have saved less than eight men then even now and then one android will actually invade the moonbase by descending onto the landing pad and running into the moonbase.

If you have a life left then you can't afford to be hit. To destroy them will take some practice at out circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

The moment a Nmesite enters the main viewing area it lets off a warning sound. Then they zero in on you. To destroy them will take some practice at out circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

The moment a Nmesite enters the main viewing area it lets off a warning sound. Then they zero in on you. To destroy them will take some practice at out circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

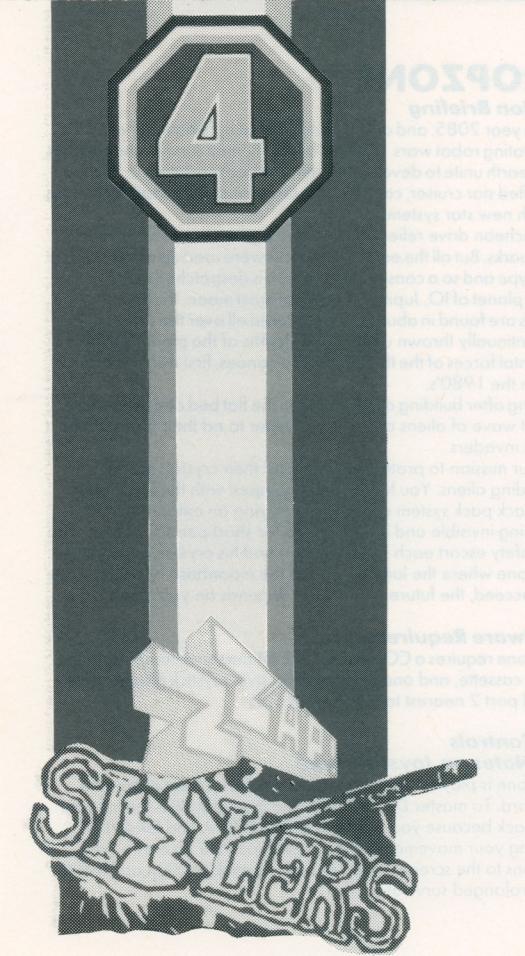
The moment a Nmesite enters the main viewing area it lets off a warning sound. Then they zero in on you. To destroy them will take some practice at out circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

The moment a Nmesite enters the main viewing area it lets off a warning sound. Then they zero in on you. To destroy them will take some practice at out circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

The moment a Nmesite enters the main viewing area it lets off a warning sound. Then they zero in on you. To destroy them will take some practice at out circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

The moment a Nmesite enters the main viewing area it lets off a warning sound. Then they zero in on you. To destroy them will take some practice at out circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

The moment a Nmesite enters the main viewing area it lets off a warning sound. Then they zero in on you. To destroy them will take



WHO DARES WINS II

3 vidas 8 campos de batalla

Estrategia

Armando desde el principio con un rifle automático y 5 granadas, avance hacia el territorio ocupado por el enemigo donde los batallones contrarios están atrincherados en las poblaciones ocupadas y en los distritos circundantes. El ejército de ocupación se ha formado en guardias donde tiene defendido a los prisioneros de sus propias fuerzas patrióticas. Siga adelante hasta llegar a la primera guardia enemiga, evitando a los traidores emboscados y obstáculos escondidos en el camino, hasta enfrentarse con el recinto cercado del cual salen en tropas defensivas. Destruya este ataque para poder entrar al próximo sector del territorio enemigo en busca de la próxima guardia de prisioneros. Pero tenga cuidado, el terreno ha cambiado y los peligros son diferentes. Y ahora tendrá que luchar, abriéndose camino hasta la última guardia en el B. territorio donde podrá cometer victoria hasta que se entere que sus fuerzas de apoyo han perdido el dominio de su primera conquista. Por lo tanto, tendrá que volver a reconquistar los territorios recuperados por el enemigo, pero esto vez encontrar que se han dado cuenta de su valor y los encuentros serán aun más encarnizados, las trampas aún más ingeniosas.

Nota

Puede aprovisionarse de granadas de las cajas de munición escondidas al azar. Si salva a un prisionero de ser fusilado ganará muchos puntos adicionales.

Dispositivos y Obstáculos

Todo lo que podrá esperarse de una zona de combate en la 'vida real', y por lo tanto, poner en guardia contra los peligros perturbando el equilibrio de la "maquinaria combatiente" en que usted se ha convertido mediante el entrenamiento.

PUNTOS:

Salvar un prisionero - **800 puntos**

Explorar una granada en uno caso - **250 puntos**

Hombre suplementario a **10.000, 30.000, 50.000** y cada **20.000 puntos**

Jugadas

Solamente la palanca de mando

Disparo de rifle - Pulsar FIRE repetida y rápidamente

Lanzamiento de granadas - pulsar FIRE y sujetar.

1

WIZARD'S LAIR

La palanca de mando debe estar en el punto de acceso 2. Teclas - ZX = Izquierda y derecha, F5/F7 = arriba y abajo, hacer un desplazamiento para disparar. Pulsar "H" para Pantalla de Tanteo Elevado o cualquier otra tecla a activar la palanca de mando para iniciar el juego.

Juego

Atrapado en una caverna subterránea, Pepe Cavern/cola tropieza con la GUARDIA DEL HECICERO, una enorme red subterránea de cavernas, salas y pasajes interconectados. Su única posibilidad de escapar es encontrar los cuatro trozos del León de Oro que están esparcidos en varios niveles de la caverna, hay muchos objetos y seres extraños para ayudar o impedir a Pepe en su escape.

Dispositivos

Cavernas. Salas. Túneles. Pasajes. Pasajes secretos. Puertas. Trampas

Ríos subterráneos. Lagos. Cataratas. Pozos.

Maleza subterránea

Muchas especies de monstruos que habitan en la guardia

Caballeros. Verdugos

Lanzamiento de armas

Oro. Comida. Bebida. Armadura. Alas. Cruces. Anillos. Diademas. Llaves y sortijas de colección. Serpientes. Mesas. Gárgolas. Calaveras. Escudos. Almohadas de piel de fogueo. Lámparas. Relojes de caja. Atrapados. Cuadros. Pepe Cavernica

Elevadores mágicos

Elevadores de guardarrropas

Siete niveles de la guardia

Vidas suplementarias

Teclas u opciones de palanca de mando y Pausa

+ Primo relacionada con el tiempo

Reiniciar el juego - **Run/Stop y Restore**. Encuentra que esto es necesario.

Música - **CONECTADO/DESCONECTADO** - Tecla F1.

Jugadas

Palanca de mando, punto de acceso 1 o 2

Tecla

Izquierda - Z. Agachada y Salto - ?/. Derecha - X.

Salto mortal - **Espacio**

PAUSA - El juego puede detenerse pulsando la tecla "P", para reiniciar el juego basta mover la palanca de mando o pulsar cualquier tecla.

SUSPENSION - El juego puede suspenderse pulsando la tecla "A".

2

ESPORAS

Las esporas son bastante inofensivas antes de que se disparen. En este momento, lanzan cuatro Colas individuales.

COLAS

Las colas son lanzadas por los Esporas y son muy difíciles de manejar. Algunas se menean por el espacio, otras se dirigen directamente hacia usted y le persiguen por todas partes. Son difíciles de destruir y necesitan un impacto directo en las cabezas de sus cuerpos.

TORMENTAS TRABUCANTES

Estas tormentas son peligrosas ambientales de IO, silenciosas pero mortíferas. Flotan lentamente en la atmósfera superior sobre la superficie del planeta; a veces retienen ácido molecular y otras veces retumban y echan rayos y centellas protónicas.

NMEYES (se pronuncia N-mies)

Si ha logrado sobrevivir una ola de ataque demasiado tiempo, los extraños mandan un Nmeyes como su última arma. Los Nmeyes observan todos sus movimientos y se paralizan de vez en cuando. Su movimiento es irregular, pero pueden moverse más rápidamente que usted a toda velocidad, lelanzan bombas continuamente y cada Nmeyes sucesivo se pone más difícil de destruir.

PLANTERS y ANDROIDES

Los Planters son los extraterrestres más comunes. Estas son máquinas piloteadas por Androïdes que se desplazan sobre la superficie, elevándose por encima de los volcanes y la base lunar. Siempre están al acecho de los hombres. Cuando usted ataca, el Androïde baja a la superficie y persigue al hombre, dejando que la máquina Planter se convierta en un Nmeyes.

NEMESITES

En cuanto aterriza una máquina Planter, ésta se transforma en un Nmeyes, un mortero misil autodirigido, cuyo objetivo consiste en destruirlo a toda costa. Estos misiles evitan sus disparos de impulsos lásericos hasta que están lo bastante cerca para chocar.

ANTIMATERIA

En caso de que sean destruidos todos los hombres en IO, las Planters y los Androïdes se fusionan formando nódulos giratorios de antimateria que rebota hacia usted. IO es comodino por el estadio. Estos son contadores de hombres, indicador de fiebre de ataque en curso, tiempo de encubrimiento restante, vidas de reserva, bomba strata, tanteo y el más importante de todos, un visor de exploración planetaria de alta velocidad.

Instrumentos

CONTODORES DE HOMBRES: Estos muestran cuantos hombres quedan todavía en la superficie del planeta y cuántos han vuelto a la base lunar.

INDICADOR DE ATAQUE - Esta es una flecha que aparece en cuanto se indica un ataque androide sobre los hombres que quedan en la superficie del planeta o en la base lunar misma. Indica la dirección y la ruta más corta al último ataque detectado.

ESTADO DE ENCUBRIMIENTO - Esto indica el tiempo que queda antes de que el generador de capa encubridora quede fuera de servicio. Suena una señal de alarma con 3 segundos de antelación.

VIDAS DE RESERVA - Esto muestra hasta 3 de las vidas de reserva,

BOMBAS STRATA - Esto muestra hasta 3 de las bombas strata de reserva.

7

8

WHO DARES WINS II

8 campos de batalla

Estrategia

Armando desde el principio con un rifle automático y 5 granadas, avance hacia el territorio ocupado por el enemigo donde los batallones contrarios están atrincherados en las poblaciones ocupadas y en los distritos circundantes. El ejército de ocupación se ha formado en guardias donde tiene defendido a los prisioneros de sus propias fuerzas patrióticas. Siga adelante hasta llegar a la primera guardia enemiga, evitando a los traidores emboscados y obstáculos escondidos en el camino, hasta enfrentarse con el recinto cercado del cual salen en tropas defensivas. Destruya este ataque para poder entrar al próximo sector del territorio enemigo en busca de la próxima guardia de prisioneros. Pero tenga cuidado, el terreno ha cambiado y los peligros son diferentes. Y ahora tendrá que luchar, abriéndose camino hasta la última guardia en el B. territorio donde podrá cometer victoria hasta que se entere que sus fuerzas de apoyo han perdido el dominio de su primera conquista. Por lo tanto, tendrá que volver a reconquistar los territorios recuperados por el enemigo, pero esto vez encontrar que se han dado cuenta de su valor y los encuentros serán aun más encarnizados, las trampas aún más ingeniosas.

Nota

Puede aprovisionarse de granadas de las cajas de munición escondidas al azar. Si salva a un prisionero de ser fusilado ganará muchos puntos adicionales.

Dispositivos y Obstáculos

Todo lo que podrá esperarse de una zona de combate en la 'vida real', y por lo tanto, poner en guardia contra los peligros perturbando el equilibrio de la "maquinaria combatiente" en que usted se ha convertido mediante el entrenamiento.

PUNTOS:

Salvar un prisionero - **800 puntos**

Explorar una granada en uno caso - **250 puntos**

Hombre suplementario a **10.000, 30.000, 50.000** y cada **20.000 puntos**

Jugadas

Solamente la palanca de mando

Disparo de rifle - Pulsar FIRE repetida y rápidamente

Lanzamiento de granadas - pulsar FIRE y sujetar.

1

WIZARD'S LAIR

La palanca de mando debe estar en el punto de acceso 2. Teclas - ZX = Izquierda y derecha, F5/F7 = arriba y abajo, hacer un desplazamiento para disparar. Pulsar "H" para Pantalla de Tanteo Elevado o cualquier otra tecla a activar la palanca de mando para iniciar el juego.

Juego

Atrapado en una caverna subterránea, Pepe Cavern/cola tropieza con la GUARDIA DEL HECICERO, una enorme red subterránea de cavernas, salas y pasajes interconectados. Su único propósito de escapar es encontrar los cuatro trozos del León de Oro que están esparcidos en varios niveles de la caverna, hay muchos objetos y seres extraños para ayudar o impedir a Pepe en su escape.

Dispositivos

Cavernas. Salas. Túneles. Pasajes. Pasajes secretos. Puertas. Trampas

Ríos subterráneos. Lagos. Cataratas. Pozos.

Maleza subterránea

Muchas especies de monstruos que habitan en la guardia

Caballeros. Verdugos

Lanzamiento de armas

Oro. Comida. Bebida. Armadura. Alas. Cruces. Anillos. Diademas. Llaves y sortijas de colección. Serpientes. Mesas. Gárgolas. Calaveras. Escudos. Almohadas de piel de fogueo. Lámparas. Relojes de caja. Atrapados. Cuadros. Pepe Cavernica

Elevadores mágicos

Elevadores de guardarrropas

Siete niveles de la guardia

Vidas suplementarias

Teclas u opciones de palanca de mando y Pausa

+ Primo relacionada con el tiempo

Reiniciar el juego - **Run/Stop y Restore**. Encuentra que esto es necesario.

Música - **CONECTADO/DESCONECTADO** - Tecla F1.

Jugadas

Palanca de mando, punto de acceso 1 o 2

Tecla

Izquierda - Z. Agachada y Salto - ?/. Derecha - X.

Salto mortal - **Espacio**

PAUSA - El juego puede detenerse pulsando la tecla "P", para reiniciar el juego basta mover la palanca de mando o pulsar cualquier tecla.

SUSPENSION - El juego puede suspenderse pulsando la tecla "A".

2

ESPORAS

Las esporas son bastante inofensivas antes de que se disparen. En este momento, lanzan cuatro Colas individuales.

COLAS

Las colas son lanzadas por los Esporas y son muy difíciles de manejar. Algunas se menean por el espacio, otras se dirigen directamente hacia usted y le persiguen por todas partes. Son difíciles de destruir y necesitan un impacto directo en las cabezas de sus cuerpos.

TORMENTAS TRABUCANTES

Estas tormentas son peligrosas ambientales de IO, silenciosas pero mortíferas. Flotan lentamente en la atmósfera superior sobre la superficie del planeta; a veces retienen ácido molecular y otras veces retumban y echan rayos y centellas protónicas.

NMEYES (se pronuncia N-mies)

Si ha logrado sobrevivir una ola de ataque demasiado tiempo, los extraños mandan un Nmeyes como su última arma. Los Nmeyes observan todos sus movimientos y se paralizan de vez en cuando. Su movimiento es irregular, pero pueden moverse más rápidamente que usted a toda velocidad, lelanzan bombas continuamente y cada Nmeyes sucesivo se pone más difícil de destruir.

PLANTERS y ANDROIDES

Los Planters son los extraterrestres más comunes. Estas son máquinas piloteadas por Androïdes que se desplazan sobre la superficie, elevándose por encima de los volcanes y la base lunar. Siempre están al acecho de los hombres. Cuando usted ataca, el Androïde baja a la superficie y persigue al hombre, dejando que la máquina Planter se convierta en un Nmeyes.

NEMESITES

En cuanto aterriza una máquina Planter, ésta se transforma en un Nmeyes, un mortero misil autodirigido, cuyo objetivo consiste en destruirlo a toda costa. Estos misiles evitan sus disparos de impulsos lásericos hasta que están lo bastante cerca para chocar.

ANTIMATERIA

En caso de